
PlayStation
GUILTY GEAR
ギルティ・ギア 復刻版
ARC system works

# 目次





For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02273

# 世界背景

２２世紀……人類は、無限のエネルギを産出する、超自然的な制御法の理論化に成功した。
……魔法文明の幕開けである。
もはや旧テクノロジとなった科学は、環境破壊と殺戮兵器の抑止の観点から、全世界的な禁止事項となり、
人類は、一切の科学的作業の停止を宣言した。ここに、一つの歴史が終わりを告げたのである。

しかし、人類の戦いの歴史までもが消えたわけではなかった。
世界的な紛争は止まることなく続き、魔法理論に基づく殺傷行為は熾烈を極めた。
そして、ついには、動物その他を素材とした、強靭な生命と攻撃力を備える、異形の生物兵器を産み出した。

「ＧＥＡＲ」の誕生。

某先進国はＧＥＡＲの製造法を独占し、他国を制圧しようとした。
しかし、本来、従順であるはずのＧＥＡＲの中から、
ひときわ強力な戦闘能力と確固たる意思を持った一体が出現した。
それは、自らを『ジャスティス』と名乗のり、種の存在意義を唱え、
全世界のＧＥＡＲを従えて人間に人類に宣戦を布告した。
対して人類は急遽団結、対ＧＥＡＲ組織『聖騎士団』を結成。
ここに、人類対ＧＥＡＲの戦い、『聖戦』の火蓋が切って落とされたのである。

……大戦は百年の長きに渡った。

しかし、幾多の壮絶な戦いの末、ジャスティスは『次元牢』深くへと封印された。
そして、指令塔を失ったＧＥＡＲ達は、なす術もなく次々に駆逐されていった。

こうして、人類は勝利を収め、再び平穏な日々を取り戻したかに思えた。
……しかし、それが束の間のものであることに、気付いている者達もいた……。

聖戦終結から数年後、封印結界の疲労からか、ジャスティス復活を懸念させる妖気が世界を包み込んだ。
事態を重く見た国際連合は、『第二次聖騎士団』の結団に向け、
人員選考の為、世界規模の武道大会の開催を決定した。
強者を切望する余りか、優勝者には如何なる望みのものでも、与えられることが約束されていた。
しかし、その大会の内容は、罪人の出場や、試合中の殺傷をも認めるなどの、過酷なものであった……。

# コントローラの操作方法　ゲームセレクト時




方向キー・・・・・・・・・タイトル画面時のモード選択
オプション画面時の設定変更
トレーニングモード時の設定変更
プレイヤーセレクト時のキャラクター選択

※通常のコントローラ使用時も、操作方法は同じです。

△ボタン・・・・・・・・・タイトル画面時のモード決定
○ボタン　プレイヤーセレクト時の決定と解除
×ボタン　ＢＧＭセレクト時の各項目決定
□ボタン

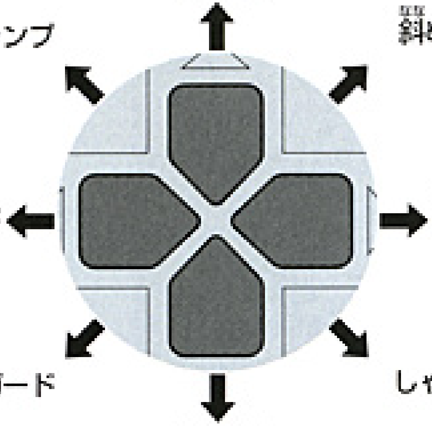
スタートボタン・・・・ゲームスタート・各デモ画面のスキップ・タイトル画面時のモード選択
トレーニングモード時のメニューの呼び出し・ＶＳモードのプレイヤーセレクト時に背景の決定

セレクトボタン・・・・トレーニングモード時のリトライ

※　振動機能のON/OFF切り替えはLEDの点灯には対応していません
（振動機能について…９頁VIBRATE項目参照）

# コントローラの操作方法　ゲーム時

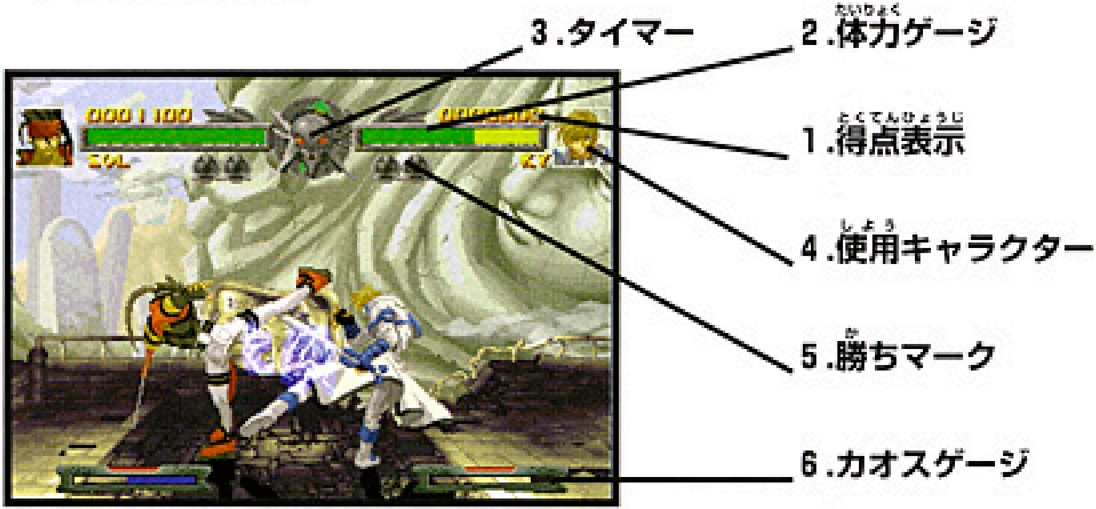
キャラクターの基本操作方法（キャラクターが右向きの時の操作方法です）




■ボタン・・・・・・・・・・・・・・パンチ攻撃
方向キー ➡＋■ボタン・・・・肉弾ヘヴィ攻撃
✕ボタン・・・・・・・・・・・・・・キック攻撃
△ボタン・・・・・・・・・・・・・・斬り攻撃
○ボタン・・・・・・・・・・・・・・大斬り攻撃
L1ボタン・・・・・・・・・・・・　挑発を行います・空中で振り向きます
R1ボタン・・・・・・・・・・・・　相手に敬意をはらいます
セレクトボタン・・・・・・・・・使用しません
スタートボタン・・・・・・・・・ゲームの一時停止・空いたコントローラからの途中参加
コンティニュー

初期設定では L2 ・ R2 ボタンは使用しません。オプション画面のKEY COMNFIGで設定変更が可能です。（9頁参照）
プレイ中、L1 ・ R1 スタート・セレクトの各ボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

# ゲーム画面説明




1. 得点表示・・・・・・・・・・・・・ 現在の得点が表示されています。
2. 体力ゲージ・・・・・・・・・・・ 相手の攻撃を受けると減少していき、メーターが全て無くなると1ラウンド分の負けとなります。
3. タイマー・・・・・・・・・・・・・ タイマーの矢印は、時計周りに回ります。矢印が一周した時点で決着がついていなければ、勝敗は判定により決定します。矢印の回るスピードは、オプションモードで変更が可能です。無限に設定した場合は、タイマーの下にZが表示されて、タイマーは回りません。
4. 使用キャラクター・・・・ 現在使用しているキャラクター名とその顔です。
5. 勝ちマーク・・・・・・・・・・ 1ラウンド勝利すると勝ちマークのランプが一つつきます。
6. カオスゲージ・・・・・・・・ 攻撃やガードが成功すると、ゲージが溜まっていきます。溜まった量に応じて、フォルトレスディフェンス（14頁参照）が可能になったり、MAXまで溜まれば、残り体力にかかわらず覚醒技（13頁参照）が使用できます。

# ゲームルール

キャラクター一人に対して1試合を3ラウンドに分けて勝敗を争います。
攻撃を当てて、相手の体力メーターを全てなくしてしまえば、1ラウンドを勝利したことになり、2ラウンド先取した方が勝者となります。
時間切れの際に両者の体力が同じだった時や、相打ちで両者同時に体力メーターが無くなった時は、ドローとなり、4ラウンド目（ファイナルラウンド）が追加されます。
4ラウンド目も引き分けた場合は、無条件でゲームオーバーとなります。
また、一撃必殺技で勝負が決まった場合は、ラウンド数に関係なく、技を決めた方がその試合の勝者となります。

# ゲームの始め方










電源ボタンを押してしばらくすると、オープニングデモが始まります。
（デモはスタートボタンでスキップできます）
その後のタイトル画面で、モード選択メニューが表示されるので、
方向キーで遊びたいモードを選び、△・○・×・□ボタンのいずれかを押して決定してください。

# 各モードの説明

## ノーマルモード

キャラクターの一人を使用して、ＣＰＵを相手に勝ちぬいていくモードです。
全ての相手を倒すことによって、ゲームクリアとなり、エンディングを迎えることができます。また、途中で相手に敗れてしまうことがあっても、無制限にコンティニューできるので、何度でも挑戦することができます。

## ヴァーサスモード

１Ｐと２Ｐに別れて、プレイヤー同士で対戦を楽しむモードです。
それぞれキャラクターを選んで試合を楽しんでください。
尚、１Ｐと２Ｐで同じキャラクターを使用することも可能です。
試合の決着がついた時点で、コンティニューするか、チェンジするかを聞いてくるので、方向キーで好きな方を選んで決定してください。
コンティニューを選択した場合、お互いのキャラクターを換えることはできませんが、ロードを行わないので、スムーズに次の試合を楽しむことができます。
チェンジを選択した場合は、プレイヤーセレクト画面に戻ります。再びキャラクターを選び直してください。

### BG(バックグラウンド)選択方法

この画面では戦闘の舞台となる背景を変更することができます。キャラクター選択カーソルを動かすと、黄色いＢＧ選択用カーソルが見えます。選択したい背景に属するキャラクターにキャラクター選択カーソルをあわせて、スタートボタンを押すと、黄色いカーソルがそこへ移動しますので、その後にキャラクターを選択してください。

## オプションモード

オプションモードでは、様々な設定を変更して、プレイヤーのお好みの環境でゲームを楽しんでいただけます。タイトル画面に戻りたい場合は、スタートボタンを押してください。

# オプションモードの詳細

ゲームのプレイ環境を変更できるこのモードでは以下のような項目を設定できます。
方向キーの上下で変更したい項目を選び、各項目に応じての設定操作を行ってください。

**KEY CONFIG**……… プレイヤーの攻撃や挑発、敬意といったアクションを任意のボタンに設定できる項目です。方向キーの上下で変更させたいアクションを選択し、任意のボタンを押せば、そのアクションが押したボタンに対応します。

**BGM SELECT**……… ゲーム中で使用されているBGM等を聞くことができます。
方向キーの上下でカーソルを電源（POWの表記があります)までもっていき、△・○・×・□ボタンのいずれかを押すとミュージックボックスが使用できます。
(ディスプレイに曲名が表示されます）お好みの曲を選択してお楽しみください。

**SAVE OPTION＆LOAD OPTION**…… 設定したオプションの内容をセーブしたり、ロードすることができます。
カーソルをSAVE OPTION にあわせて、方向キーの左右でSAVE OPTION、もしくはLOAD OPTIONを選択し、△・○・×・□ボタンのいずれかで決定してください。

**TIME**…………… １ラウンドの制限時間を、30、60、90、無制限のいずれかに設定できます。（数字の単位は秒です）方向キーの左右で選択してください。（トレーニングモードの時間は変更できません）

**VIBRATE**…………… プレイステーション本体にアナログコントローラが接続されている場合、試合中の様々なアクションによって、コントローラが振動します。
これによって、より臨場感のある試合を楽しむことができます。
方向キーの左右で、振動機能に対応するか否かを選択してください。
※プレイステーション本体にアナログコントローラが接続されてない場合、この項目を変更してもゲーム上の変化はありません。

**OMIT FRAME**……… 試合中、特定の場面（両者のキャラクターが同時に大きな飛び道具を繰り出した時等）でスロー演出を行うか否かの選択ができます。
初期設定ではOFFになっていますが、ONを選択すると、この演出をカットすることができます。方向キーの左右で選択してください。

## トレーニングモード（1P専用のモードです。2P側のコントローラではプレイできません）

動かないキャラクターを相手に、様々なテクニックを開発できる練習用のモードです。コマンドの出し方や一撃必殺技（13頁参照）を練習したり、ガドリングコンビネーション（12頁参照）の研究など、プレイヤー独自の戦法を見つけて楽しんでください。
使用するキャラクターと、練習台となるキャラクター（CPU）を、方向キーの上下で選択し、○・×・△・□ボタンのいずれかで決定してください。（この選択画面では、方向キーの左右で練習の舞台となる背景を選択することができます）対戦画面になってトレーニングができるようになります。
トレーニングモードの対戦画面ではセレクトボタンを押すことによって、いつでもキャラクターを初期位置に戻すことができます。（メニューで設定した内容は変わりません）

## トレーニングモードの詳細

このモードでは練習や研究をより深く楽しんでもらえるように、様々なメニューが用意されています。
トレーニングモードの対戦画面でスタートボタンを押すことによって、以下のメニュー画面を開くことができます。また、メニュー画面から対戦画面に戻りたい時は、再びスタートボタンを押してください。
（CHARA SELECTかTITLEにカーソルがあっているとスタートボタンでその項目の機能を実行します。）

このメニューでの操作方法は、方向キーの左右でTYPEやGUARD等の大項目を選択し、方向キーの上下で大項目内の小項目を選択します。



TYPE……………… 練習台のキャラクターがとる行動を以下の3通りから選択できます。

STAND／何もせずに、ただ立っています。

SIT／しゃがんだままになります。

JUMP／垂直ジャンプを繰り返します。

GUARD……………… 初期状態では練習台キャラクターはガードを全く行いませんが、以下の2通りから、その是非を選択できます。

TRUE／通常はガードを行いませんが、最初の一撃を受けると、ガードをしようとします。連続技を当てている時に相手がガードし始めたら、その連続技が途切れたことを確認できます。攻撃を止めてから一定時間たてば、練習台のキャラクターは再びガードするのを止めます。

FALSE／全くガードを行いません。

CHAOS……………… カオスゲージを通常設定にするか、常にMAX状態にするかのどちらかを以下の2通りから選択できます。

NORMAL／通常設定通りの機能をはたします。

MAX／常にゲージが満タンに溜まっている状態にします。

LEVEL……………… チャージアタック（12頁参照）のレベル設定を以下の4通りから選択できます。（チャージアタックを持っていないキャラクターを使用する場合はこの項目を変更しても何の影響も表れません）

NORMAL／通常設定通りの機能をはたします。

ONE／常にレベルが1の状態で、固定されます。この状態でチャージをしても、レベルは1以上溜まりません

TWO／常にレベルが2の状態で、固定されます。この状態でチャージをしても、レベルは2以上溜まりません

THREE／常にレベルが3の状態で、固定されます。

CHARA SELECT…… 使用キャラクターと練習台キャラクターの選択画面にうつります。

TITLE……………… トレーニングモードを抜けて、タイトル画面に戻ります。

# 特殊攻撃の説明

## チャージアタック

チャージアタックとは、特定のキャラクターが持っている、パワーアップ可能な必殺技のことです。
レベルは最高3段階まであって、レベルが上がるほど威力が増します。
また、中には威力が上がるだけではなく、技の性能自体が変わるものもあります。
チャージの方法はチャージ可能な技のコマンドを入力する際に最後の決定ボタンを R1 ボタンで決定し、押し続けることで、チャージを始めます。
例えば、ソルのチャージアタックは「ヴォルカニック ヴァイパー」で、コマンドは→↓↘+△ボタン or ○ボタンですが、これをパワーアップさせたい場合は、コマンドを→↓↘+ R1 ボタン（押しっぱなし）とすれば、チャージを開始します。

## ガドリングコンビネーション

ガドリングコンビネーションとは通常攻撃から通常攻撃へと技をつなげて、連続技として成立させる手段です。通常攻撃を相手に当てた瞬間に、別の通常攻撃を入力すると、それがガドリングコンビネーション可能な連携だった場合、前の技の戻りモーションをキャンセルして次の技を繰り出します。
（例）□（パンチ攻撃）、×（キック攻撃）、△（近距離斬り攻撃）、△（斬り攻撃）、○（大斬り攻撃）
この連携は大半のキャラクターが持っている基本的なコンビネーションです。

### 応用例

1. □、→+□、×、△（近距離斬り攻撃）、△（遠距離斬り攻撃）、○、↓+○
2. □、□、□、×、△、○
3. □、×、□、×、△、○、必殺技
4. 空中で□、×、△、○、必殺技
5. 空中で□、×、□、×、○、必殺技

等々、その他にもキャラクターによって、つなげ方は実に様々で、意外な連携があるかもしれません。
トレーニングモードなどで研究して、自分にあったコンビネーションを探してみましょう。

## 一撃必殺システム

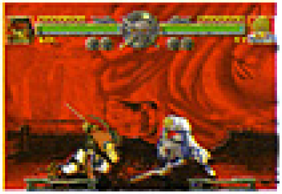
一撃必殺技とは、各キャラクターが必ず持っている究極の必殺技のことを言います。
この技を受けた相手は、致命傷のダメージを受けて、試合続行が不可能になる為、ラウンド数に関係なくその試合の敗者となります。

### 「一撃必殺技を出すには！」

プロセス

殺界を発生させる → 一撃必殺技を入力

A：殺界発生





B：一撃必殺技

殺界発生技を当てたり、相手の特定の技を、当たる直前でガードすると、ほんのわずかの間、殺界が発生します。（上A図のように画面が赤くなります）
その状態で攻撃側のキャラクターは、↓↘→＋攻撃ボタン（いずれのボタンでも受け付けます）のコマンドを入力することによって、一撃必殺技を繰り出すことができます。
また、殺界を発生させられた防御側は、↓↙←＋攻撃ボタン（いずれのボタンでも受け付けます）のコマンドを入力することによって、相手の一撃必殺技を回避することができます。

| | 殺界中の行動 | 殺界発生条件 |
|---|---|---|
| 攻撃側 | 一撃必殺技を出せます | 殺界発生技を当てるか、相手の特定の技を当たる直前でガードする |
| 防御側 | 回避行動がとれます | 殺界発生技を当てられるか、自分の特定の技を当たる直前でガードされる |

## 覚醒技

カオスゲージが満タンの時か、残り体力が２分の１以下になって初めて使用できるようになる、強大な威力の必殺技です。全てのキャラクターが持っています。

# 共通特殊操作

| | |
|---|---|
| **ダッシュandバックステップ**<br>素早く➡ ➡ or ⬅ ⬅ | 通常の前進や後退より素早く移動することができます。また、この操作は空中でも可能です。（クリフは地上でのダッシュとバックステップができません。ポチョムキンは地上と空中の両方でダッシュができません。） |
| **ダウン復帰**<br>ダウン体勢に入ってから、一定時間内に⬆＋攻撃ボタン | 相手の必殺技やダウン攻撃を受けてキャラクターがダウン状態になってから、一定時間内にコマンドを入力することによって、キャラクターは空中で体勢を立て直します。相手の追撃を回避できる重要なテクニックです。 |
| **二段ジャンプ**<br>ジャンプ中に空中で⬆要素 | 全てのキャラクターには標準的に二段ジャンプが備わっています。 |
| **ハイジャンプ**<br>素早く⬇⬆ | 通常のジャンプより高い軌道でジャンプします。<br>ただし、ハイジャンプ中には、2段目以降のジャンプはできなくなります。 |
| **接触技**<br>投げの間合で⬅or➡＋◎ボタン | 相手の近くで、方向キーの左右、どちらかを入れながら◎ボタンを押すと、キャラクターによって様々な接触専用の技をくりだします。 |
| **ダストアタック**<br>△ボタン＋◎ボタン | 相手をきりもみ状態にして、上空高く吹き飛ばす攻撃です。きりもみ状態の相手は無防備なので、すかさず追い討ちをねらいましょう。 |
| **チェイスジャンプ**<br>相手がきりもみ中に⬆(真上) | 相手がきりもみ状態で吹き飛んでいる時は、このコマンドを入力することで、キャラクターは相手を自動追尾しながら飛び上がります。上昇中は相手はガードができないので、空中連続技を決めるチャンスです。 |
| **殺界発生技**<br>□ボタン＋×ボタン | この攻撃を相手に当てることで、キャラクターが攻撃側になる殺界を発生させる事ができます。また、この攻撃は、ガードさせても殺界を発生させる事ができます。 |
| **フォルトレスディフェンス**<br>R1ボタン＋ガード操作 | 相手の削り効果のある必殺技をガードする際に、このフォルトレスディフェンスを行うと、体力を削られずに防御することが可能です。<br>ただし、これを実行するには、削り量に応じたカオスゲージが必要となります。 |
| **相殺**<br>相手の攻撃と自分の攻撃が接触 | 自分と相手の攻撃が接触すると、お互いの攻撃は相殺します。<br>相殺モーション中に次の攻撃を繰り出せば、前に出した攻撃の戻りモーションをキャンセルして次の技を出すこともできます。 |
| **デッドアングルアタック**<br>攻撃をガードした瞬間に必殺技コマンド | 相手の攻撃をガードした瞬間に、各キャラクターの必殺技を入力すると、その場でガードをといて、入力した必殺技を繰り出します。<br>その技の性能によっては、相手の攻撃ラッシュからの反撃を狙えます |

# キャラクターコマンドリスト

## ソル＝バッドガイ



| | | |
|---|---|---|
| ガンフレイム | ↓↘→＋△ or ○ | |
| ヴォルカニックヴァイパー | →↓↘＋△ or ○ | |
| 空中ヴォルカニックヴァイパー | 空中で→↓↘＋△ or ○ | |
| ヴォルカニックヴァイパーチャージアタック | →↓↘＋ R1 押しっぱなし | （最高レベル3まで） |
| ライオット スタンプ | ↓↙←＋× | |
| バンディット リヴォルバー | ↓↘→＋× | |
| 空中バンディット リヴォルバー | 空中で↓↘→＋× | |
| ドラゴン インストール | ↓↙←↓↙←＋△ | 一定時間レベルアップ<br>（時間がくると気絶します） |
| タイランレイヴ | →↘↓↙←→＋○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

一匹狼の賞金稼ぎ、ソル＝バッドガイは、引退間近であった聖騎士団リーダ、クリフによって、その腕を見込まれ、団員として招かれた。しかし、団内部の雰囲気と、秀英カイとは特に馬が合わず、ついには、宝剣「封炎剣」を盗み、逃走した。その後、行方を眩ましていた彼だったが、聖戦後には再び元の生活に戻っていた。

大男「ぜ、絶対優勝できるって！俺みてぇな小モノ相手にしてるより、よっぽどカネになるぜ？な！な！？」

ソル「……テメェの首一つで、ＹＥＮ８千万は出る。それでも、その大会の報酬の方が高いってのか……？」

大男「は、遥かにな……へへっ、なんたって、望みのモノ何でも、だぜ？もう、相当ヤバイってコトだろ？」

ソル「……ジャスティスの復活か……やはり、野郎とはキッチリ、カタを付けなきゃならねぇようだな……」

大男「？……そ、それより……見逃してくれよ。約束じゃねぇか。極上のネタをやったんだからよぉ、な？」

ソルは男を一瞥し、苦笑したように口元を曲げると、剣を男の首に突き刺した。男は驚きに目を見開き、死の涙をこぼしながら、息絶えた。しかし、ソルの瞳は既に男を捉えず、静かに、何か遠くに注がれていた……。

# キャラクターコマンドリスト

## カイ＝キスク



| | | |
|---|---|---|
| スタン エッジ | ↓↘→ ＋ △ or ○ | |
| 空中スタン エッジ | 空中で ↓↘→ ＋ △ | |
| ヴェイパースラスト | →↓↘＋ △ or ○ | |
| 空中ヴェイパースラスト | 空中で →↓↘＋ △ or ○ | |
| スタン エッジチャージアタック | ↓↘→ ＋ R1 押しっぱなし | （最高レベル３まで） |
| スタン ディッパー | ↓↘→ ＋ × | |
| ニードル スパイク | →↘↓↙← ＋ × | |
| ライド ザ ライトニング | ←↙↓↘→←＋ ○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

　聖戦終結期、弱冠１６歳にして聖騎士団リーダを拝命し、宝剣「封雷剣」を賜った、若き天才剣士、カイ＝キスク。その剣技に比す者は、この世に存在しないとまで称されたが、その彼にも唯一人、好敵手と認める相手がいた。……ソル＝バッドガイである。しかし、彼等の決着の機会は、ソルの騎士団逃走によって失われた。

　そして、聖戦後……聖騎士団解団後も、彼はまた警察機構の人間として、世上の治安の維持に務めていた。

カイ「やはり……この気の濁りは、奴の復活の前兆を意味するものとして、間違いなさそうですね……」

同僚「……第二次聖騎士団員の公募カ……。予想され得たコトダ。そのたメノ、訓練だったのだかラナ……」

カイ「しかし、この、大会による選出という方法は……妙ですね。こんなことに意味があるとは思えません」

同僚「試合中の殺傷の許可、莫大な優勝報酬、早過ぎる封印の劣化……不自然と言エバ、その通りダナ……」

カイ「ええ……何か胸騒ぎがします。調べる必要がありますね。……この大会、私も出場しますよ」

　彼は、再び旧聖騎士団の制服をまとい、策謀の気配と、そして、再会の予感とに、身を震わせた。

# メイ



| | | |
|---|---|---|
| アクアローリング | ↓↘→ ＋ △ | |
| アクアローリングチャージアタック | ↓↘→ ＋ R1 押しっぱなし | （最高レベル３まで） |
| レスティヴ ローリング | →↓↘＋ △ | |
| 方向転換 | レスティヴ ローリング中に<br>方向キーのどこかと△ | 最高三回まで方向転換できます |
| イルカさん！ | ←↙↓↘→ ＋ ○ | |
| ミスト ファイナー | ↓↙← ＋ △ | 飛び道具を跳ね返すこともできます |
| そよそよミスト ファイナー | ミストファイナー中に △ 連打 | 相手が若干歩きづらくなるだけです |
| オーバーヘッドキッス | 投げの間合で ←↙↓↘→ ＋ × | |
| メイ ダイナミック | ←→↘↓↙← ＋ ○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

　幼くして身寄りを亡くした彼女は、『快賊』頭領ジョニーに拾われ、「メイ」と名付けられた。雨の降る、肌寒い五月の日のことだった。『快賊』は飛空艇をもって潜み、義賊を称して活動する集団だった。その荒々しい生活の中、彼女の心は次第に、父親代わりのジョニーに対し、激しい恋愛感情を抱くようになっていった。

　ある日、ジョニーは活動中の過失によって、警察へと連行された。自称義賊とはいえ、窃盗行為は相当回に上り、有罪。懲役も短期ではなかった。そこで、逃げ延びたクルー達は、ジョニー奪回の策を練っていた……。

メイ「場所は難攻不落の×××刑務所！……みんな！覚悟はいい！？ジョニー救出作戦は明白、決行よ！！」

エイプリル「ちょい待ちッ！それは、この情報通エイプリルさんのネタを見てからでも遅くはないでしょ？」

メイ「どうしたの、このチラシ？んーと、聖騎士団……武道会……どんな望みでも叶え……って、これ！？」

エイプリル「ねっ！？これなら、正式にジョニーを助けられるんじゃない？お尋ね者にもならなくて済むし」

メイ「もうなってるって……でも、これなら……待っててね、ジョニー！必ず助け出してあげるからね～！」

# キャラクターコマンドリスト

## チップ＝ザナフ



| | | |
|---|---|---|
| αブレード | ↓↘→＋□ | |
| βブレード | →↓↘＋□ | |
| γブレード | ←↙↓↘→＋○ | |
| βブレードチャージアタック | →↓↘＋R1押しっぱなし | （最高レベル3まで） |
| 潰式転移 | ↓↘→＋△ | |
| 潰式迷彩 | ↓↙←＋× | |
| 背骨折り | 投げの間合で→↘↓↙←→＋× | |
| 削岩脚 | 空中で↓＋× | |
| 特殊能力 | ジャンプが三回までできます | |
| 万鬼滅砕 | ↓↘→↓↘→＋× | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

　少年期、ドラッグに手を出したチップは、安定して薬を手に入れる為、バイヤーとしてマフィアの一員となった。そして、大量に薬を摂取し続けた彼は、ついには壊れ、組織によって処理されかけた。だが、その彼を救ったのは、謎の忍者だった。彼は深い恩義を感じ、その忍者の元で、精神・武道について修行することにした。

　彼の荒んだ心は次第に解けていったが、ある日、彼の師匠である謎の忍者は、かの組織によって襲われた。

チップ「師匠！！……こんな、こんなオレの為に……チクショー！！許さねェ……絶対ェ許さねェぞ！！」

殿「もうよい、チップよ……相手は組織だ。独りの力では、到底かなわぬ。努々、拙者の仇を取ろうなどとは、思うな。……殿との密約、果たさずして散るは無念だが……チップよ、御前は……自由に生きるがよい……」

　謎の忍者はチップへの微笑を残し、息絶えた。しかし、チップの心には、熱い復讐の炎が揺らめいていた。

チップ「師匠……アンタとの約束は……守れない。……組織が何だ。それならこッちも、どこにも負けない、デカイ組織を動かしてやる。……そうだ、大統領だ。オレは、アンタの為に、大統領になってやるんだ！！」

# Dr.ボルドヘッド



| | | |
|---|---|---|
| 槌点遠心乱舞 | ↓↘→＋□ | |
| 槌点遠心乱舞停止中操作（ビヨンビヨン状態） | ↓ | 技終了 |
| | →→ or ←← | 前進 or 後退 |
| | □ or × | 特殊攻撃 |
| メッタ斬り | →↓↘＋△ | |
| メッタ斬りチャージアタック | →↓↘＋R1 押しっぱなし | （最高レベル３まで） |
| ごーいんぐ まい うえい | ↓↙←＋△ | |
| 空中ごーいんぐ まい うえい | 空中で↓↙←＋△ | |
| レレレの突き | ←↙↓↘→＋○ | |
| 呼び戻し | レレレの突きヒット中に←← | |
| マッド オペレーション | 投げの間合で↓↘→↘↓↙←＋○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

世界最高の名医とまで呼ばれた、Ｄｒ．ボルドヘッド。理想高く、温厚な人柄を持っていた彼は、ある日、彼を妬む同僚の謀略により、ある少女の手術に際して、彼女を死なせてしまった。彼はそのことに強い衝撃を受け、気が振れ、善良な医師から一転、狂気の殺人者と化した。彼は次々に犯行を重ね、人々を恐怖に陥れたが、その彼もついには捕まり、牢獄へと押し込まれた。しかし、彼の精神は未だ、狂気の海に泳いだままだった。

ボルド「看守さぁん、朝食はまだですかぁ～？おなか～、おなか減ったぁ～！ごはん～、ごはんまだぁ～？」

使者「今は夜の２時だ……まあいい。実は、手術されるべき人間が大勢居るのだよ。引き受けてもらいたい」

ボルド「ん～？あなたは看守さんじゃありませんね？でも、手術するにはアレがないとぉ。ほら、ア・レ♪」

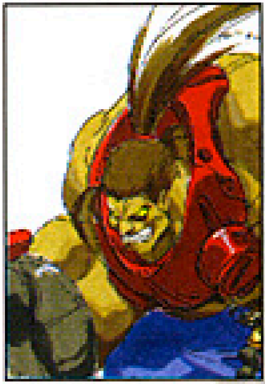
男は、ボルドヘッドの言葉に鼻を鳴らすと、全長２メートルを超える刃物を、牢の中へと投げ入れた。

ボルド「こ、これは私のメス！ひゃはぁ！！……あ、あなたいい人だから、ついでに手術してあげます」

瞬間、巨大な刃物は鉄の扉を貫通し、男の身体を貫いた。しかし、男は満足げに、微笑み返すだけだった。

# キャラクターコマンドリスト

## ポチョムキン



| | | |
|---|---|---|
| ポチョムキンバスター | 投げの間合で →↘↓↙←→ + □ | |
| ニトロフック | ←↙↓↘→ + □ | |
| メガフィスト（前） | ↓↘→ + □ | |
| メガフィスト（後） | ↓↙← + □ | |
| グラヴィトン スタンプ | →↓↘ + □ | 距離に関係なく地上にいる相手を転ばせることができます。 |
| グラヴィトンスタンプチャージアタック | →↓↘ + R1 押しっぱなし | （最高レベル３まで） |
| 叩きつけ | 投げの間合で → + × | |
| ギガンティック ビストン | →↘↓↙←→ + ○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

　空中武装皇国「ツェップ」……それは、聖戦末期の混乱期、科学復興を掲げて誕生した、超巨大飛空艇を国領とする、一大軍事国家である。そこに従属する奴隷兵士達は、逃走抑止用の爆殺首輪を着けられ、重い使役と、死の恐怖に怯える日々を送っていた。そして、彼、ポチョムキンもまた、それら兵士達の中の一人であった。
教官「コード４５９５６０５３８１、ポチョムキン。……貴様の、そのバカみたいな腕を振るうときが来た」
ポチョムキン「……ついに、戦争か。断る。既に言った筈……私の拳は、人を殺める為に在るのではないと」
　彼の身体は、上半身だけが異常に発達した巨体。その体躯を戒める首輪は、通常の４倍をも超えていた。
教官「フン……まあいい。貴様の任務は、近々下界で開かれる、聖騎士団団員選考武道会で優勝し、報償として×××領土を、我らがツェップのモノとすることだ。……どうだ？これなら、無血で領土を奪取できるぞ？」
ポチョムキン「侵略であることは変わらぬ。それなら貴様が……いや……判った。大会には出場してやろう」
教官「フン……妙な企みなら止めることだ……。薄汚い脳髄の屑を、その場に散らしたくなければ、な……」

# ザトー＝ONE



| | | |
|---|---|---|
| ドランカー シェイド | ↓↙← ＋ × or □ | 飛び道具を跳ね返します。 |
| | □で出した場合、時間差で飛び道具を跳ね返します。 | |
| クライム ダークネス | ←↙↓↘→ ＋ ○ の後、(影が戻ってくるまでに) ○△□ の順で、3回まで、受け付けます。 | |
| インヴァイト ヘル | ↓↓ ＋ △ or ○ | |
| 空中インヴァイト ヘル | 空中で↓↓ ＋ △ or ○ | |
| インヴァイト ヘルチャージアタック | ↓↓ ＋ R1 押しっぱなし | (最高レベル3まで) |
| ライズ アンド フォール | →↓↘ ＋ □ | |
| 膝かかと | →入れ × | |
| ブレイク ザ ロウ | →↘↓↙← ＋ △ | 影に潜ります。△で復帰します。 |
| ダークセンチネル | ←↙↓↘→↘↓↙← ＋ ○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

ザトー＝ONEは、かつては下っ端のチンピラだった。しかし、自らの無力さを憂いた彼は、死を決し、秘された禁呪を使用した。それによって彼は、視力こそ失ったが、影を操る術と、周囲の気配を察知する能力を手に入れた。彼はそれらの力を最大に行使することで、ついには、暗殺組織のリーダとなるまでに成り上がった。

しかし、彼は、ある暗殺計画の際、以前から目を掛けていたミリアの裏切りに遭い、逮捕された。結界牢の闇の中で彼は、疑心の人生に唯一信じた女を、呪い続けていた。……そして、一人の男が彼の牢の前に立った。

使者「ザトー＝ONE……オマエは、この闇から解放されたくはないか？あの女に、復讐したくはないか？」

ザトー「！？……ミリア……奴には、影が騒ぎ止まらぬ……しかし、貴様、何者だ？何故、奴のことを……」

使者「ククク……この度、第二次聖騎士団団員選考武道会が開かれることとなった……それに出場する気は無いか？……優勝すれば、オマエは自由になれる。光の下、あの女を犯し、なぶり殺すこともできるぞ……？」

ザトー「……フッ……いいだろう……。貴様の狙いが何かは知らんが……やってやる！殺ってやるぞ！！」

# キャラクターコマンドリスト

## クリフ=アンダーソン

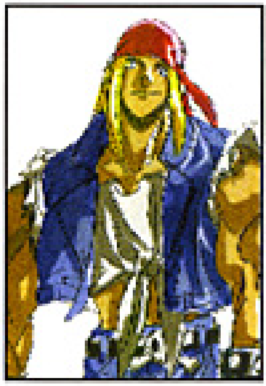


| | | |
|---|---|---|
| 砲哮返し | ↓↘→＋□ | |
| 砲哮返しチャージアタック | ↓↘→＋R1押しっぱなし | （最高レベル３まで） |
| 頭蓋砕 | ↓↙←＋△ | |
| 首跨ぎ | ↓↙←＋× | |
| 鱗剥し | △連打 | |
| 先の先 | ←← | この間、完全無敵ですが、たまにギックリ腰でダメージを受けます。 |
| 地獄突っ込み | 先の先モーション中に□ | |
| バカモン！！ | L1 | |
| 特殊能力 | 空中でダストアタック | |
| ソウル サヴァイヴァー | ←→←↙↓↘→＋□ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

　聖戦中期、聖騎士団団長として活躍した戦士、クリフ=アンダーソン。宝剣「斬竜刀」を振るう、その猛勇果敢な闘いぶりは、一騎当千とうたわれた。彼の行動の源泉は、幼い頃、ギアによって殺されかけたところを、颯爽と現れた謎の男によって命を救われたことに因っていた。その情景は、少年の心に強く刻み込まれ、以後、薄れることはなかった。……しかし、その彼も、聖戦終了後は酷く老け込み、郊外で隠居生活を送っていた。
クリフ「選考武道会？フム、やはり奴が復活するようじゃの……。しかし何じゃ、ワシ何ぞほれ、生まれたときから聖戦がやっておったからの、そりゃもう、ギア何ぞゲンコツで一発だったモンよ（ウソ）。それに比べて、最近の若いモンときたら、なぁーにが「チョベリバァ～？」じゃ（滅死語）クドクドクド……ジャァッ！！」
　気合い一喝、弾けた上着の下から現れたものは、とても９０近い老人とは思えぬ、隆々たる筋肉美だった。
クリフ「ヨシッ！決めたぞ！ワシもこの大会に出場する！そして今時のヒヨッコ達に、本当の闘いってモンを見せてやるんじゃ！！ほっほっほ、見ておれ！一騎当千、クリフ=アンダーソンの再来じゃぁぁぁぁぁ！！！」

# アクセル＝ロウ



| | | |
|---|---|---|
| 鎌閃撃 | ←タメ→＋△ | |
| 鎌閃曲鎖撃 | 鎌閃撃中に↑＋○押しっぱなし | |
| 弁天刈り | →↓↘＋△ | |
| 天放石 | ↓↙←＋□ | 相手の攻撃を受け止めて反撃します。 |
| 雷影鎖撃 | ←↙↓↘→＋× | |
| 怒突 | ↓↙←＋× | |
| 陽輝 | →＋○ | |
| 百重鎌焼 | ↓↘→↘↓＋○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

アクセルは、２０世紀、イギリスの生まれの人間である。スラム街で育った彼は、街を統治するギャング達の抗争を絶え間なく見続けたことで、人一倍、死を嫌う青年へと成長した。そして、生まれながらにして異常に発達していた運動神経と、相棒の二刀鎖鎌を用い、ついに自らギャングとなり、抗争の平定に乗り出した。

彼の運動能力の前では、相手の銃弾など問題ではなかった。彼は敵を殺すことなく無力化し、全ての争いを、ほぼ独りで片付けていった。そうして、わずか半年後、敵味方双方において唯一人の死者も出すことなく、ギャング総括に成功した。他の組織のギャング達も、彼の能力に恐れをなし、手を出すことははばかられた。こうして、彼の街に、ようやく平和な日々が訪れた。……しかし、ある日、彼は突然、２００年後の未来へとタイムスリップしてしまった。それから２年、彼は各地で酷い目に遭いながらも、元の時代に帰る方法を捜していた。

アクセル「なあ、バアサン、その大会で優勝すれば何とかなるってのは本当なのかねぇ？またガセと違う？」

法術師「さて……少なくとも、何かは掴めるとは思うぞ……後は、オマエさんの頑張り次第じゃろうて……」

# キャラクターコマンドリスト

## ミリア＝レイジ



| | | |
|---|---|---|
| リヴィング ランサー | ↓↘→＋△ | |
| リヴィングランサーチャージアタック | ↓↘→＋R1 押しっぱなし | （最高レベル3まで） |
| リヴィングランサー（上） | ↓↙←＋△ | |
| ハングリー ビー | リヴィングランサー滞空中に方向キーのどれかと△ | 飛び道具が方向転換します。 |
| カンデム トップ | →↓↘＋△ | |
| ラスト シェイカー | △連打 | 連打が速ければ速いほど攻撃スピードがあがります。 |
| 前転 | ↓↙←＋× | |
| 特殊能力 | 空中ダッシュが二回までできます。 | |
| アイアン メイデン | ↓↘→↓↘→＋○ | |

※色枠表記の技は、覚醒技です。　※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

幼い頃、両親を聖戦で失ったミリアは、暗殺組織に引き取られた。そこで彼女は、髪を使った特殊能力を叩き込まれた。彼女は何度も自殺を試みたが、その度に失敗に終わった。……そして、彼女に与えられた、初めての暗殺作戦の仕事は、アサシン・リーダ、ザトーを始めとし、組織の多くを動員する、大がかりなものだった。しかし、その作戦下、ミリアは単独行動の機会を利用し、逃げ出した。彼女の逃走によって、作戦は失敗。ザトー以下は現行犯で逮捕され、暗殺組織は壊滅的な被害を負った。こうして、ミリアの逃亡生活が始まった……。
ミリア「しつこい奴等ね……いくら私を追おうと、無駄なことよ。ほら、貴方も犬死にでしょう……？」
アサシン「く……いい気でいられるのも、今のうちだけだ。今度の武道会には、ザトー様も出場される。あの御方なら、優勝など確実。そして、直々に貴様を殺されるというわけだ……残念だったな！！ゲフッ……！！」
ミリア「ザトー……あの×××が……。ふっ……でも、これは絶好の機会でもある……試合ならば、奴も独り。私にも勝機がある。彼奴を殺せば、今度こそ組織も終わり……。これで……これで終わらせてやるぞ……！」

# ワンポイントアドバイス

1・・・斬り攻撃(△ボタン)は近距離と遠距離では、違う攻撃がでます。
ほとんどのキャラクターは近距離斬り攻撃から、遠距離斬り攻撃へとつなぐことができます。

2・・・チェイスジャンプはしっかりと方向キーの真上を入力しないと、↖や↗では、ただのジャンプになってしまします。

3・・・ダストアタックを出す時は、あらかじめ、技が当たる前から方向キーの上を入力しておけば、ダストアタックの戻りモーションをキャンセルして、チェイスジャンプがでます。
より多くの連続攻撃を狙うことができます。

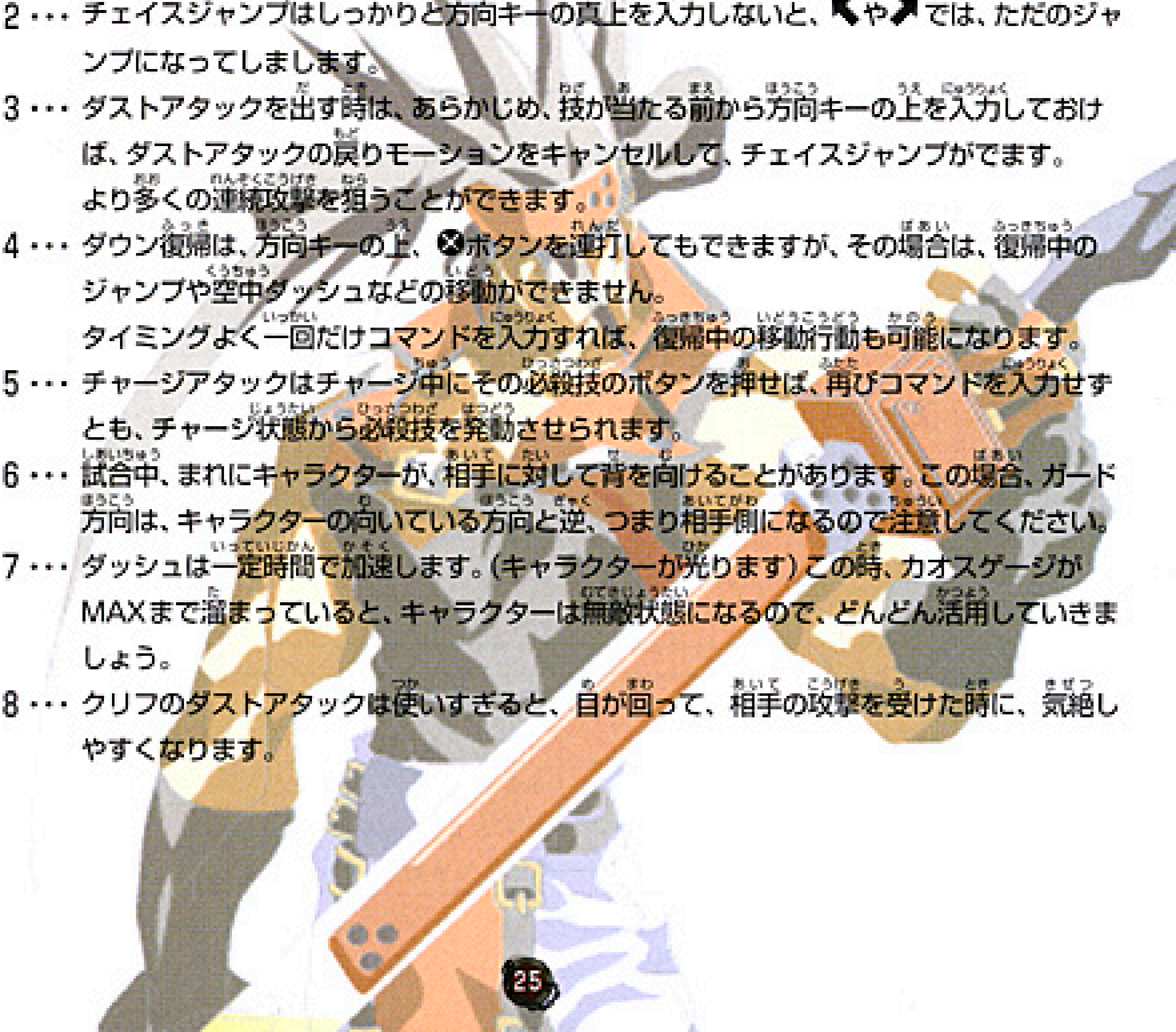
4・・・ダウン復帰は、方向キーの上、✕ボタンを連打してもできますが、その場合は、復帰中のジャンプや空中ダッシュなどの移動ができません。
タイミングよく一回だけコマンドを入力すれば、復帰中の移動行動も可能になります。

5・・・チャージアタックはチャージ中にその必殺技のボタンを押せば、再びコマンドを入力せずとも、チャージ状態から必殺技を発動させられます。

6・・・試合中、まれにキャラクターが、相手に対して背を向けることがあります。この場合、ガード方向は、キャラクターの向いている方向と逆、つまり相手側になるので注意してください。

7・・・ダッシュは一定時間で加速します。(キャラクターが光ります)この時、カオスゲージがMAXまで溜まっていると、キャラクターは無敵状態になるので、どんどん活用していきましょう。

8・・・クリフのダストアタックは使いすぎると、目が回って、相手の攻撃を受けた時に、気絶しやすくなります。



## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

# ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

Shin-Yokohama Station Bldg 5F,2-6-13
Shin-Yokohama Kohoku-ku,Yokohama Kanagawa.222-0033 Japan
Phone:045-470-1552 Fax:045-470-1551
http://www.arcsy.co.jp/



SLPS 02273